

# ATARI<sup>®</sup>2600<sup>™</sup>

ENGLISH • ONE PLAYER ONLY  
FRANÇAIS • UN SEUL JOUEUR  
DEUTSCH • EIN SPIELER ALLEIN  
ITALIANO • UN SOLO GIOCATORE  
ESPAÑOL • SOLO UN JUGADOR

4 VIDEO GAMES  
JEUX VIDEO  
TELE-SPIELE  
VIDEO GIOCHI  
JUEGOS VIDEO

## MS. PAC-MAN<sup>\*</sup>



GUS ALLEN

<sup>\*</sup>MS. PAC-MAN and characters are trademarks of Namco Ltd.







# MS. PAC-MAN

**Note:** Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

**Remarque:** Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'Ordinateur de VidéoMC ATARI 2600MC.

**Hinweis:** Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

**Nota:** Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

**Nota:** Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.





## GAME PLAY

Lookout PAC-MAN\* lovers; it's the wily femme fatale of video games — MS. PAC-MAN. Guide this fearless beauty around the maze and score points as she gobbles up everything in her path: dots, fruit, pretzels, energy pills, and ghosts. Each time MS. PAC-MAN clears the maze, the

\*PAC-MAN and characters are trademarks of Namco Ltd.

## LE JEU

Attention, les fanatiques du PAC-MAN\*, voici la femme fatale des jeux vidéo et elle est très rusée: MS PAC-MAN. Guidez cette beauté intrépide à travers son dédale tout en marquant des points chaque fois qu'elle avale tout ce qui se trouve sur son chemin: les points, les fruits, les pretzels, les pilules d'énergie et même les fantômes. Chaque fois que MS.

## SPIEL

Achtung PAC-MAN\* Liebhaber; es gibt jetzt die listige femme-fatale der Video-Spiele — MS. PAC-MAN. Steuert man diese furchtlose Schönheit durch ein Labyrinth, gewinnt man Punkte, indem sie alles, das ihr im Wege steht, auffrißt: Tüpfel, Früchte, Pretzel, Energiepillen und Gespenster. Jedes Mal, wenn MS. PAC-MAN das Tüpfellabyrinth räumt, leuchtet es kurz



## IL GIOCO

Attenzione ammiratori di PAC-MAN\*; questa è la scaltra donna fatale dei video giochi — MS. PAC-MAN. Guidate questa bellezza senza paura in giro per il suo labirinto e accumulate punti man mano che ingoia tutto ciò che trova sul suo sentiero: puntini, frutta, ciambelle, pillole d'energia e fantasmi. Ogni volta che MS. PAC-MAN sgombra il labirinto, questo lampeggia momentaneamente e un nuovo labirinto di puntini appare.

Ma fate attenzione a quei quattro fantasmi burberi! Corrono in giro per il labirinto cercando di ingoiare MS. PAC-MAN. Se uno di loro la prende perdete una delle vite di MS. PAC-MAN.

Ogni volta che MS. PAC-MAN mangia una pillola d'energia i fantasmi cambiano colore. È a questo punto che MS. PAC-MAN può ingoiarli accumulando più punti con ogni fantasma che ingoia (vedi PUNTEGGIO). Ecco allora che gli occhi dei fantasmi fluttuano verso la stanza di reincarnazione che si trova al centro dello schermo.

Gli effetti della pillola

## EL JUEGO

Atención aficionados de PAC-MAN\*; es la vampiresa artera de los juegos video—MS. PAC-MAN. Dirija a esta valiente belleza por el laberinto y gane puntos mientras devora todo en su camino, puntos, frutas, galletas, píldoras energéticas y fantasmas. Cada vez que MS. PAC-MAN limpia el laberinto, el laberinto destella momentáneamente, y un laberinto nuevo con puntos aparece.

Pero cuidado con los cuatro fantasmas gruñones. Corren por el laberinto siguiendo a MS. PAC-MAN, tratando de devorarla. Si uno de ellos la alcanza, usted perderá una vida de MS. PAC-MAN.

Cada vez que MS. PAC-MAN come una píldora energética, los fantasmas cambian de color. Luego, MS. PAC-MAN puede comerse los fantasmas, ganando mas punto con cada fantasma que devora (vea PUNTUACION). Verá flotar los ojos de los fantasmas hacia a la cámara de reencarnación en el centro de la pantalla.

Los efectos de la píldora energética sólo



maze flashes momentarily, and a new maze of dots appears.

Watch out for those four grumpy ghosts. They scurry around the maze after MS. PAC-MAN, trying to gobble her up. If one of them catches her, you lose one MS. PAC-MAN life.

Every time MS. PAC-MAN eats an energy pill, the ghosts change color. At this time, MS. PAC-MAN can gobble up the ghosts, racking up more points with each ghost she gobbles (see SCORING). You'll see the eyes of the ghost float back to the reincarnation chamber in the center of the screen.

The effects of the energy pill only last a short time, so MS. PAC-MAN has to move fast. The ghosts flash on the screen just before the energy pill wears off and they return to their original colors.

You get three MS. PAC-MAN lives for each game, and a bonus life each time you score 10,000 points. **Figure 1** shows you a typical MS. PAC-MAN playfield.

PAC-MAN débarrasse le dédale de toutes ses créatures, celui-ci se met à clignoter pendant un instant, puis disparaît pour faire place à un nouveau labyrinthe.

Mais méfiez-vous de ces fantômes grincheux. Ils courent après MS. PAC-MAN d'un bout à l'autre du dédale et essaient de l'avaler. Si l'un d'entre eux y parvient, vous perdez une des vies de MS. PAC-MAN.

Chaque fois que MS. PAC-MAN avale une pilule d'énergie, les fantômes changent de couleur. MS. PAC-MAN peut alors engloutir les fantômes accumulant plus des fantôme qu'elle avale (voir SCORE). Vous verrez alors les yeux des fantômes flotter dans la direction de la chambre de réincarnation au milieu de l'écran.

Les effets de la pilule d'énergie ne durent pas très longtemps. MS. PAC-MAN doit donc se déplacer très rapidement. Les fantômes clignent sur l'écran juste avant que l'effet de la pilule ne disparaisse et les fantômes reprennent leur couleur originale.

auf und ein neues Tüpfellabyrinth erscheint.

Aber man muß auf die reizbaren Gespenster aufpassen. Sie jagen MS. PAC-MAN durch das Labyrinth nach und versuchen, sie aufzufressen. Wenn einer sie fängt, verliert man ein MS. PAC-MAN Leben.

Jedes Mal, wenn MS. PAC-MAN eine Energiepille schluckt, ändern die Gespenster ihre Farbe. Dann kann MS. PAC-MAN die Gespenster auffressen, und immer mehr Punkte ansammeln mit jedem Gespenst, das sie auffrisst (PUNKTEZÄHLUNG nachsehen). Man sieht dann die Augen des Gespensts in die Wiegegeburtsskammer in der Mitte des Bildschirms zurückschwimmen.

Die Wirkung der Energiepille dauert nur eine kurze Zeit an, deshalb muß MS. PAC-MAN schnell handeln. Die Gespenster leuchten kurz bevor die Energiepille nachläßt, wieder auf dem Bildschirm auf und nehmen ihre normale Farbe an.

Man bekommt drei MS. PAC-MAN Leben pro Spiel und jedes Mal ein extra Leben, wenn man 10.000 Punkte erzielt. **Abbildung 1** zeigt ein



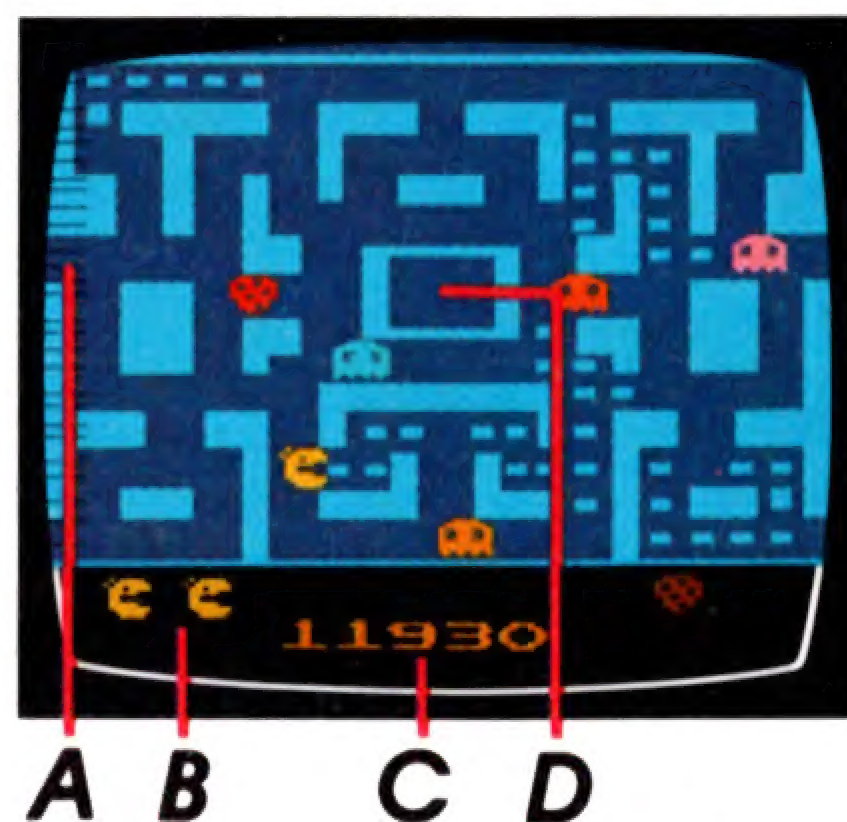
d'energia durano poco tempo, perciò MS. PAC-MAN deve muoversi velocemente. I fantasmi lampeggiano sullo schermo poco prima che l'effetto della pillola d'energia finisca e poi ritrovano i loro colori originali.

Si ricevono tre vite di MS. PAC-MAN per ogni partita ed una vita in premio ogni volta che si guadagnano 10.000 punti. La **figura 1** rappresenta un labirinto tipico di MS. PAC-MAN.

duran un corto plazo, así que MS. PAC-MAN tiene que moverse rápidamente. Los fantasmas destellan en la pantalla poco antes que se acabe el efecto de la píldora energética y regresan a sus colores originales.

Usted obtiene tres vidas de MS. PAC-MAN en cada juego y una vida de bonificación cada vez que gane 10.000 puntos. La **figura 1** demuestra un terreno de juego típico de MS. PAC-MAN.

1



**A-Exit**  
**B-Remaining Lives**  
**C-Score**  
**D-Reincarnation Chamber**

**A-Sortie**  
**B-Vies Restantes**  
**C-Score**  
**D-Chambre de Réincarnation**

**A-Ausgang**  
**B-Verbleibende Leben**  
**C-Punktezahl**  
**D-Wiedergeburtsskammer**

**A-Uscita**  
**B-Vite Restanti**  
**C-Punteggio**  
**D-Stanza al Riencarnazione**

**A-Salida**  
**B-Vidas Restantes**  
**C-Puntaje**  
**D-Cámara de reencarnación**

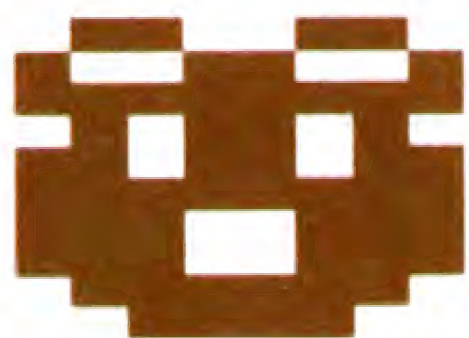




## USING THE CONTROLLER

Use your Joystick Controller with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cable is firmly plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack at the back of your console. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Use the Joystick to move MS. PAC-MAN around the maze. She moves in the same direction you move the Joystick. For a quick escape, you can guide MS. PAC-MAN out one of the side exits in the maze through an "escape tunnel." MS. PAC-MAN will re-enter on the other side of the maze.



MS. PAC-MAN a trois vies au début de chaque jeu et une vie supplémentaire chaque fois que vous atteignez 10.000 points. La **figure 1** vous montre un terrain de jeu typique de MS. PAC-MAN.

## EMPLOI DE LA COMMANDE

Employez la commande à levier avec cette cassette de jeu ATARI. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre console. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Utilisez le levier de commande pour déplacer MS. PAC-MAN dans le labyrinthe. Elle se déplace dans la direction que vous donnez au levier de commande. Si elle veut échapper très rapidement à ses poursuivants, vous pouvez la guider vers l'une des sorties de côté et dans un tunnel. MS. PAC-MAN rentrera dans le dédale par la sortie du côté opposé.

typisches MS. PAC-MAN Spielfeld an.

## ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benutzen Sie den Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das Kabel fest in der **LEFT CONTROLLER**-Buchse an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Man benutzt den Steuerknüppel, um MS. PAC-MAN durch das Labyrinth zu lenken. Sie bewegt sich in dieselbe Richtung, in die man den Küppel steuert. Für ein schnelles Entkommen kann man MS. PAC-MAN durch einen der Seitengänge durch einen Rettungstunnel lenken. MS. PAC-MAN wird durch einen der anderen Seitengänge wieder in das Labyrinth hereinkommen.



## USO DEL COMANDO

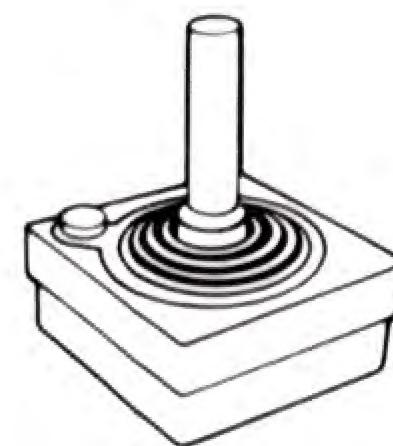
Con questa cartuccia di gioco ATARI si usa il comando a cloche. Assicurati che lo spinotto del cavo sia stabilmente inserito nella presa a jack **LEFT CONTROLLER** sul retro della consolle. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Usate il comando a cloche per far muovere MS. PAC-MAN nel labirinto; lei si muove nella stessa direzione nella quale si muove il comando a cloche. Per una fuga veloce potete guidare MS. PAC-MAN verso una delle uscite laterali del labirinto attraverso un "tunnel di fuga." MS. PAC-MAN rientrerà dall'altra uscita laterale.

## USO DEL CONTROL

Use el control de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar el cable firmemente en el enchufe **LEFT CONTROLLER** en la parte posterior de su consola. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Utilize el control de palanca para mover a MS. PAC-MAN por el laberinto. Ella se mueve en la misma dirección en la cual usted mueve el control de palanca. Para un escape ligero, usted puede dirigir a MS. PAC-MAN por una de las salidas laterales del laberinto por medio del "túnel de escape." MS. PAC-MAN volverá a entrar por la otra salida lateral del laberinto.



---

**JOYSTICK CONTROLLER**

---

**COMMANDE A LEVIER**

---

**STEUERKNÜPPEL**

---

**COMANDO A CLOCHE**

---

**CONTROL DE PALANCA**



## CONSOLE CONTROLS

Press **GAME SELECT** to choose the game variation you want to play. When the game symbol you want appears on the screen (see **figure 2**), press **GAME RESET** or the red controller button to start the game. The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.

## GAME VARIATIONS

MS. PAC—MAN contains four game variations, represented by symbols at the bottom right of the screen (**figure 2**). In the hardest game variation, all four ghosts chase MS. PAC-MAN around the maze. In the easiest version, only one ghost chases MS. PAC-MAN. See **figure 3** for the game variation symbols and the number of ghosts in each variation.

## COMMANDES DE LA CONSOLE

Pressez sur le selecteur **GAME SELECT** pour choisir la variante de jeu que vous désirez. Lorsque le symbole désiré apparaît sur l'écran (voir **figure 2**), pressez sur **GAME RESET** ou sur le bouton rouge de commande pour commencer à jouer. Les commutateurs **DIFFICULTY** ne sont pas utilisés dans ce jeu.

## VARIANTES DE JEU

MS. PAC-MAN contient quatre variantes de jeu, chacune d'elles étant représentée par les symboles situés au bas de l'écran, à droite. Dans la variante la plus difficile, les quatre fantômes poursuivent MS. PAC-MAN dans le dédale. Dans la version la plus facile, un seul fantôme la poursuit. Voir la **figure 3** pour les variantes de jeu et les numéros qui leur correspondent.

## KONSOLEN-SCHALTER

**GAME SELECT** drücken, um die gewünschte Spielvariation zu erhalten. Wenn das gewünschte Symbol erscheint (**Abb. 2** beachten), **GAME RESET** oder den roten Steuerknopf drücken, um das Spiel zu starten. Die **DIFFICULTY**-Schalter werden in diesem Spiel nicht verwendet.

## SPIELVARIATIONEN

MS.PAC-MAN hat vier Spielvariationen, die durch Symbole auf der rechten Bildschirmseite angezeigt sind. Bei der schwierigsten Spielvariation verfolgen alle vier Gespenster MS. PAC-MAN durch das Labyrinth. Bei der leichtesten verfolgt nur ein Gespenst MS. PAC-MAN. **Abbildung 3** für die Spielvariationssymbole und die Anzahl der Gespenster nachsehen.



## COMANDI DELLA CONSOLE

Premete il **GAME SELECT** per scegliere la variazione di gioco che preferite. Quando il simbolo che volete appare sullo schermo (vedi **figura 2**), premete il **GAME RESET** o il pulsante rosso del comando per cominciare la partita. I commutatori **DIFFICULTY** non sono usati in questo gioco.

## VARIAZIONI DI GIOCO

MS. PAC-MAN ha quattro variazioni di gioco rappresentati dai simboli che si trovano a destra sulla parte inferiore dello schermo. Nella variazione di gioco più difficile tutti e quattro i fantasmi rincorrono MS. PAC-MAN per il labirinto.

Nella variazione più facile soltanto un fantasma rincorre MS. PAC-MAN. Vedi **figura 3** per i simboli di variazione di gioco ed il numero di fantasmi che si incontrano in ogni variazione.

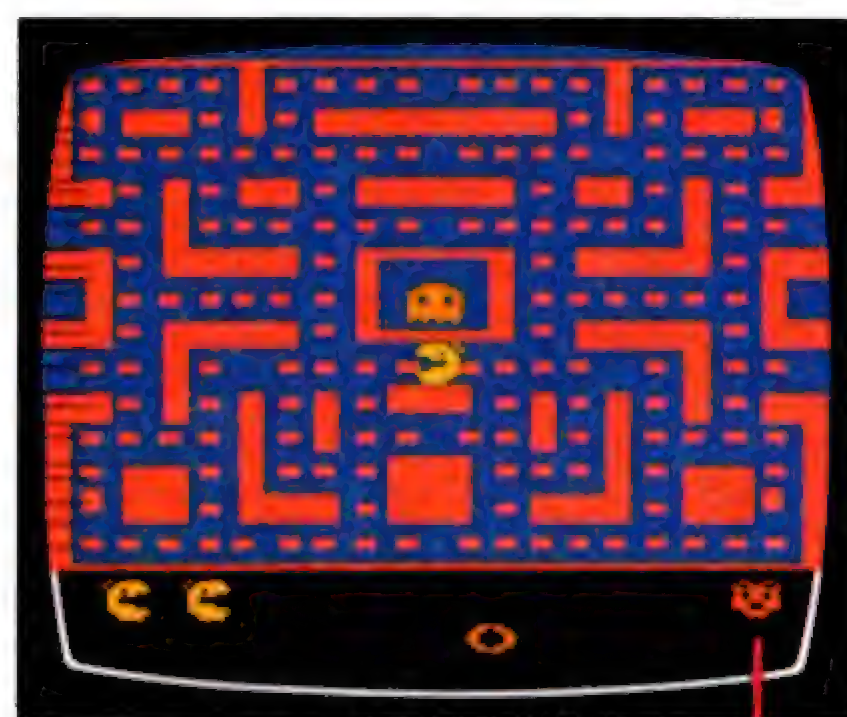
## CONTROLES DE LA CONSOLA

Presione el selector **GAME SELECT** para seleccionar los variantes de juego. Cuando el símbolo de juego que desee aparece en la pantalla (véa **figure 2**), presione **GAME RESET** o el botón de control rojo para iniciar el juego. Los conmutadores **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

## VARIANTES DE JUEGO

MS. PAC-MAN contiene cuatro variantes de juego y son representados por símbolos al lado derecho inferior de la pantalla. En el variante de juego mas difícil, los cuatro fantasmas persiguen a MS. PAC-MAN por todo el laberinto. En la versión mas fácil, sólo un fantasma persigue a MS. PAC-MAN. Véase la **figura 3** para los símbolos del variante de juego y el número de fantasmas en cada variación.

2



**GAME VARIATION**

**VARIANTE DE JEU**

**SPIELVARIATION**

**VARIAZIONE DI GIOCO**

**VARIANTE DEL JUEGO**

3





## SCORING

You get 10 points for every dot and 50 points for every energy pill that MS. PAC-MAN eats. You score extra points for ghosts and the floating fruit and pretzels that MS. PAC-MAN meets in the maze. The longer MS. PAC-MAN survives, the more valuable the bonus treats are that appear in the maze.

## SCORE

Vous obtenez 10 points pour chaque petit point englouti et 50 points pour chaque pilule d'énergie que MS. PAC-MAN avale. Vous obtenez des points supplémentaires pour les fantômes, les fruits flottants et les pretzels que MS. PAC-MAN rencontre dans le dédale. Plus le jeu dure longtemps, plus les objets supplémentaires qui apparaissent dans le dédale augmentent de valeur.

## PUNKTE-ZÄHLUNG

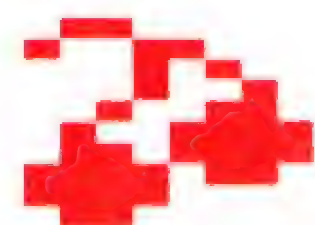
Man erhält für jeden Tüpfel 10 Punkte und 50 Punkte für jede Energiepille, die MS. PAC-MAN verschluckt. Man erhält für jedes Gespenst, schwimmende Frucht und Pretzel, die MS. PAC-MAN im Labyrinth begegnen, extra Punkte. Desto länger MS. PAC-MAN überlebt, desto wertvoller sind die extra Kostbarkeiten, die im Labyrinth erscheinen.



- **Dot:** 10 points
- **Point:** 10 points
- **Tüpfel:** 10 Punkte
- **Puntino:** 10 punti
- **Punto:** 10 puntos



- **Energy Pill:** 50 points
- **Pilule d'énergie:** 50 points
- **Energiepille:** 50 Punkte
- **Pillola d'energia:** 50 punti
- **Píldora Energética:** 50 puntos



- **Cherries:** 100 points
- **Cerises:** 100 points
- **Kirschen:** 100 Punkte
- **Cillege:** 100 punti
- **Cerezas:** 100 puntos



- **Strawberry:** 200 points
- **Fraise:** 200 points
- **Erdbeere:** 200 Punkte
- **Fragola:** 200 punti
- **Frezas:** 200 puntos



- **Orange:** 500 points
- **Orange:** 500 points
- **Orange:** 500 Punkte
- **Arancia:** 500 punti
- **Naranja:** 500 puntos



- **Pretzel:** 700 points
- **Pretzel:** 700 points
- **Pretzel:** 700 Punkte
- **Clambella:** 700 punti
- **Galletas:** 700 puntos



## PUNTEGGIO

Si ricevono 10 punti per ogni puntino e 50 punti per ogni pillola d'energia che MS. PAC-MAN ingoia. Si accumulano punti in più sia per i fantasmi che per le ciambelle e la frutta fluttuanti che MS. PAC-MAN incontra nel labirinto. Più MS. PAC-MAN sopravvive più valore hanno i premi che appaiono nel labirinto.

## PUNTUACION

Obtendrá 10 puntos por cada punto y 50 puntos por cada píldora energética que se coma MS. PAC-MAN. Ganará extra puntos por los fantasmas y la fruta flotante y galletas que MS. PAC-MAN se encuentre en laberinto. Entre mas tiempo sobreviva MS. PAC-MAN, mas valiosas serán las bonificaciones que aparecerán en el laberinto.



- **Apple:** 1000 points
- **Pomme:** 1000 points
- **Apfel:** 1000 Punkte
- **Mela:** 1000 punti
- **Manzana:** 1000 puntos



- **Pear:** 2000 points
- **Polre:** 2000 points
- **Pflrsich:** 2000 Punkte
- **Pera:** 2000 punti
- **Pera:** 2000 puntos



- **Banana:** 5000 points
- **Banane:** 5000 points
- **Banane:** 5000 Punkte
- **Banana:** 5000 punti
- **Plátano:** 5000 puntos



- **First ghost:** 200 points
- **Premier fantôme:** 200 points
- **Erstes Gespenst:** 200 Punkte
- **Primo fantasma:** 200 punti
- **Primer fantasma:** 200 puntos
- **Second ghost:** 400 points
- **Deuxième fantôme:** 400 points
- **Zweites Gespenst:** 400 Punkte
- **Secondo fantasma:** 400 punti
- **Segundo fantasma:** 400 puntos

- **Third ghost:** 800 points
- **Troisième fantôme:** 800 points
- **Driftes Gespenst:** 800 Punkte
- **Terzo fantasma:** 800 punti
- **Tercer fantasma:** 800 puntos
- **Fourth ghost:** 1600 points
- **Quatrième fantôme:** 1600 points
- **Viertes Gespenst:** 1600 Punkte
- **Quarto fantasma:** 1600 punti
- **Cuarto fantasma:** 1600 Puntos



## HELPFUL HINTS

■ Make the ghosts come to MS. PAC-MAN when she's near an energy pill. Then, when they're close, eat the energy pill and gobble up as many ghosts as you can.

■ Get to know the different mazes. Each one has its own escape tunnel which can often save MS. PAC-MAN at the last minute.

## CONSEILS UTILES

■ Attirez les fantômes vers MS. PAC-MAN lorsqu'elle se trouve dans le voisinage d'une pilule d'énergie. Et quand ils sont tout proches, avalez la pilule et engloutissez autant de fantômes que possible.

■ Apprenez à connaître les labyrinthes. Chacun possède son propre tunnel par lequel MS. PAC-MAN peut s'échapper et ainsi se sauver en toute dernière minute.

## NÜTZLICHE TIPS

■ Man lockt die Gespenster MS. PAC-MAN entgegen, wenn sie in der Nähe einer Energiepille ist. Sobald die Gespenster sich nähern, ißt sie die Energiepille und verschluckt so viele Gespenster wie möglich.

■ Man muß die verschiedenen Labyrinth kennen. Jedes hat seinen eigenen Rettungs-Tunnel, der MS. PAC-MAN oft in letzter Minute retten kann.





## UTILI SUGGERIMENTI

■ Fate avvicinare i fantasmi a MS. PAC-MAN quando lei si trova vicino ad una pillola d'energia. Quando sono vicini, ingoiate la pillola d'energia e ingoiate poi più fantasmi che potete.

■ Cercate di familiarizzarvi con i diversi tipi di labirinto. Ognuno ha il suo proprio tunnel di fuga che può spesso salvare MS. PAC-MAN all'ultimo minuto.

## CONSEJOS UTILES

■ Trate de atraer a los fantasmas hacia MS. PAC-MAN cuando se acerque a una píldora energética. Luego, cuando se acerquen, devore la píldora energética y todos los fantasmas que pueda.

■ Conozca los diferentes laberintos. Cada uno tiene su propio túnel de escape, el cual podría salvar a MS. PAC-MAN hasta el último minuto.





**ATARI**®  
PROOF OF PURCHASE

**MS. PAC-MAN\***

ATARI, INC. International Division  
P.O. Box 427  
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 